NÚMERO 11 MAIO 2008 R$ 4,00

TONS DE CINZA NA SCREEN 8

MSXRIO 2007

O MELHOR DOS MSXDEV'S PARTE III

HITACHI MB-H3 - OPINIÃO - MC-1000 - FFYM #4

fudebatorial:

25 ANOS SEM LARGAR O OSSO!

Jimmy Olsen

No dia 27 de junho, o nosso querido micrinho completará 25 anos. Aliás, “os seus primeiros 25 anos”, segundo o site espanhol KONAMITO[1]. Muitos de nós conheceram o padrão MSX na infância e na adolescência, e ao contrário da maioria, que teve por ele uma "paixão de verão", nós continuamos gostando do micro e continuamos usando ele. Continua sendo um grande prazer usar, programar e explorar as capacidades do MSX como plataforma. Embora ninguém mais ganhe seu sustento com o MSX (quem dera), ele continua sendo uma parte relevante das nossas vidas.

E nessa edição... Vamos ver um pouco do que se faz em encontros de usuários de MSX, onde gente que gosta de MSX vai para encontrar outros fãs da plataforma. E lá eles conversam, trocam idéias, programam e também jogam. Vamos ver como foram os dois encontros anuais de MSXzeiros no Brasil, em 2007: Rio de Janeiro e Jaú. Também vamos nos inteirar do que está acontecendo no mundo MSXzeiro: concursos, lançamento e conversão de jogos... Temos também hardware novo: A VDU, da TECNOBYTES, que na próxima edição merecerá uma análise mais detalhada, além de uma conversa com o seu criador.

Na seção "Qual é esse MSX?", um MSX2 com apenas 64KB de VRAM, e uma tableta gráfica embutida, por nosso sempre presente escavador de raridades. Na seção opinião, o nosso articulista "retalhador" conta um pouco da sua história, e dos bastidores que levaram à concepção da VDU. E quanto a olhar para os lados... Vamos juntos tentar entender um pouco do bizarro MC-1000, da CCE, que nunca ninguém entendeu "qual é a dele". Mas é assemelhado ao MSX.

Muitas mudanças virão ao longo de 2008: site, fanzine, encontros, material à venda, concurso de desenvolvimento, atividades do grupo... Esperamos que vocês participem também. Mais uma vez obrigado por colaborar conosco adquirindo uma cópia desse fanzine. É o melhor que podemos fazer, mas sempre podemos melhorar. Aceitamos artigos, matérias, sugestões, críticas (construtivas) e doações em dinheiro, não necessariamente nessa mesma ordem.

Então, fiquem conosco, curtam o material e nos vemos na edição 12!

Um abraço,

Jimmy Olsen – que agora remenda tudo com gesso e cola de silicone. Até placa-mãe de MSX!

CAPA:
A ilustração da “MSX-DOS Tan” é de autoria de 'Tawkino', maiores informações (inclusive um joguinho) podem ser encontrados em:
http://www.tim.hi-ho.ne.jp/arak/msxdos/index.html

1 http://www.konamito.com/index.php?lang=english

Índice

(FALTA DE) EXPEDIENTE

Editor e rascunhador:
Jimmy Olsen

Sub-editor, diagramador, disquetador e fudebador:
PlainSpooky

Editor de jogos e imperador da galáxia desempregado:
Dr. Venom

Repórter e entortador de bits de plantão:
MarMSX

Revisor:
Buck Rogers

Pitacos bem vindos (ou não):
Fray

Chefe das rotativas:
Sucochip

Colaborações mais do que bem vindas:
Himura Battousai e TRS

O MSXForce é a única publicação impressa dedicada exclusivamente ao MSX em língua portuguesa, e é trabalho do grupo de usuários MSXRio. Esse fanzine tem uma periodicidade retardada, (sai quando dá na telha) mas mais periodicamente próximos a encontros de usuários, como a MSXRio (Rio de Janeiro) e Jaú.

Todas as opiniões citadas nesse zine são responsabilidade dos autores. Joguem pedra neles, não em nós! Mas, se gostaram, mandem um email para msxrio@terra.com.br.

Números atrasados, caso tenhamos em estoque, é o mesmo preço de capa. Frete é por conta do comprador.

Aceitamos colaborações! O pagamento é feito em uma edição gratuita do zine para o autor da matéria, além do eterno agradecimento da comunidade MSXzeira.

Notícias

MarMSX & Optimus Prime

ANTES QUE ALGUÉM PERGUNTE

Não, não vamos falar do VIDEO DISPLAY UPGRADE (VDU), projeto da TECNOBYTES, aqui nessa edição do zine. Por quê? Simples, porque o VDU merece muito mais! Na próxima edição, teremos uma análise mais profunda a respeito do VDU, ao invés de fazer apenas uma citação nas notícias.

25 ANOS – E O POVO PRODUZINDO...

Vale lembrar que no dia 27 de junho de 2008, o MSX completará os seus primeiros 25 anos de existência. Logo, vários sites estão preparando concursos e festividades para marcar essa data. Vamos a alguns deles:

⌘ O site KONAMITO[2] está lançando um concurso de desenvolvimento de jogos em MSX-BASIC. Serão aceitos jogos de até 10 linhas, 100% BASIC (nada de ASSEMBLY), e a premiação ainda não foi decidida.

⌘ O MSX MEGA-CHALLENGE[3], do pessoal do MRC, andou meio parado, mas parece que se animou com o lançamento de um jogo de plataforma: "MONTANA JOHN AND THE TEMPLAR'S TREASURE". Além dele, apenas três entradas: 2 demos na SCREEN 3 ("EVOLUTION 2" e "3072") e um jogo de plataforma ("BALL QUEST", que falamos na edição passada).

⌘ O povo do grupo KAROSHI[4] anunciou um concurso para produção de jogos com no máximo 2048 BYTES, mais 7 BYTES do cabeçalho do arquivo. A idéia é que esses jogos tenham o código-fonte liberado ("a la" Linux), para que todos possam ler e aprender com eles.

A CONTINUAÇÃO DE UM CLÁSSICO

Demorou, mas saiu. No encontro de Bussum de 2007, foi lançada a continuação do mega-clássico "shoot-em-up" SPACE MANBOW (MSX2, KONAMI, 1989). Mas antes do lançamento propriamente dito, tivemos:

⌘ Alguns vídeos no YouTube, mostrando o jogo;

⌘ Um vídeo com 20MB, com uma prévia completa do jogo[5];

⌘ A disponibilidade da trilha sonora para ser baixada e ouvida[6];

⌘ E toda a ansiedade da comunidade, esperando o lançamento. E no MRC tem uma análise do jogo[7].

---

2 http://tinyurl.com/6s96fx

3 http://tinyurl.com/66aovj

4 http://tinyurl.com/3wjs3b

5 http://tinyurl.com/24pazm

6 http://tinyurl.com/26evyr

7 http://tinyurl.com/247ws8

A ficha técnica:

MANBOW2

Sistema:	MSX2
Memória:	64KB
Som:	PSG/SCC
Mídia:	ROM 512Kb

Preço:
€ 27.50 (~R$ 73,22)

O jogo é para MSX2, e o que é realmente interessante é que ele vem em um cartucho MEGAROM de 4 MEGABITS (512KB), usando SCC e PSG, exatamente como o jogo original. O preço... Bem, um pouco salgado, mas está condizente com o padrão europeu, e a produção bem-feita.

No dia em que conseguirmos uma cópia, iremos analisá-lo. Mas podemos dizer que, pelas fotos e vídeos, é um jogo muito bem-feito, e honra a memória dos grandes “shoot-em-ups” da KONAMI para MSX. Enquanto isso, sonhemos quando o SPACE MANBOW 3 será assim[8]...

E não é só SPACE MANBOW ganhou uma continuação. SWEET ACORN também está ganhando, visitem esse link[9] para ver o trabalho de conversão dele para MSX.

ACABEMOS COM OS DISQUETES!

Leonardo Padial (o “Professor Pardal” dos MSXzeiros espanhóis), surge com a LPEMMC em versão nova. Para quem não conhecia nem a velha versão, aí vai: É uma placa (ou cartucho, como preferirem) que permite termos um cartão de memória, do tipo SD/MMC, espetado num MSX. Interessante, não?

Principalmente hoje em dia, onde cartões SD de 4GB custam, por aqui, menos de R$60,00 em média. Afinal, o que é esse negócio, disquete? É de comer ou de passar no cabelo?[10]

LEMBRAM DO MSXDEV?

Quem leu as últimas edições do fanzine, topou com uma série de artigos do nosso articulista de jogos e pretenso ditador do planeta GRADIUS, o DR. VENOM, sobre o MSXDEV.

I. Se você lembra o que é o concurso MSXDEV, pule a frase abaixo e continue a leitura.
II. Se você não lembra o que é o concurso MSXDEV, entre em contato com o grupo MSXRio e peça para comprar os MSXFORCE 9 e 10. AGORA! Depois leia os artigos e continue a leitura.

---

8 http://tinyurl.com/28lt8d

9 http://tinyurl.com/5qhytz

10 Quanto ao FOOD FOR YOUR MSX... Nós vamos ter que providenciar outra maneira de distribuí-lo... Quem sabe a listagem da imagem do disco impressa?

Pois é, o concurso foi finalizado, e o vencedor foi o jogo “CAOS BEGINS”. Abaixo vai a lista dos concorrentes, e a ordem em que eles ficaram:

1. CAOS BEGINS – 78 pontos
2. BETILED! – 74 pontos
3. TXUPINAZO! – 74 pontos
4. LOTUS F3 – 72 pontos
5. MR MOLE – 60 pontos
6. PENGUIN MIND – 43 pontos
7. ITALIAN STALLION – 41 pontos
8. NIGHT DRIVER – 41 pontos
9. YAHTZEE – 36 pontos
10. CRAZY MSX FRENCHIES – 29 pontos
11. BAG MAN – 21 pontos
12. BALLOON CITY – 20 pontos

É curioso notar que os 4 primeiros lugares tiveram uma distância muito pequena entre eles: Apenas 6 pontos separam o primeiro do quarto. Isto atesta a qualidade cada vez maior dos concorrentes desse já tradicional concurso. Três jogos não foram finalizados a tempo, esperamos vê-los na MSXDEV'08!

TRADUÇÕES

Alguns MSXzeiros tem se empenhado em traduzir jogos do japonês para algum idioma ocidental, o que facilita muito quando queremos jogá-los... Aqui temos uma lista de traduções feitas recentemente (boa parte dessas traduções podem ser encontradas no MSX Café[11]):

- ⌘ PHANTASY STAR IV – BIRTH OF A HERO - MSX2, STARCRAFT, 1991
- ⌘ ROBOCRUSH
MSX2, SYSTEM SOFT, 1990
- ⌘ MASTER OF MONSTERS
MSX2, SYSTEM SOFT, 1989
- ⌘ CRIMSON III
MSX2, XTALSOFT
- ⌘ DAIVA STORY 4 e 5
MSX2, T&E SOFT
- ⌘ GOLVELLIUS (para o francês)
MSX, COMPILE, 1987

FAÇA SEU PRÓPRIO CARTUCHO!

No tempo em que o MSX era *mainstream*, cartuchos eram artigo de luxo. Aliás, o cartucho MEGARAM foi uma maneira de piratear os jogos MEGAROM japoneses. Mas, hoje em dia as coisas ficaram mais fáceis, e sites como o MSX CARTDRIGE SHOP[12] produzem cartuchos de jogos e os vendem, inclusive cartuchos zerados, com uma memória do tipo FLASH-ROM, para que você grave a sua nova versão do “LIGUE-SE AO EXPERT” por lá.

Aqui no Brasil já apareceram vários fudebas cheiradores de estanho fazendo cartuchos com FLASH-ROM, inclusive mostrando em encontros. Mas o pessoal desse site deu um passo a frente, trazendo a um número maior de mortais.

O primeiro cartucho deles é o “CAOS BEGINS”, a respeito do qual vocês leram aí em cima. Se você quiser, o pacote contendo cartucho, manual colorido de 16 páginas e caixa simpática sai por € 18 (~R$ 47,92). Sem frete, claro.

11 http://tinyurl.com/582g5s

12 http://tinyurl.com/3jglen

E PARA NÃO DIZER QUE SÓ FALAMOS DE ESTRANGEIROS

Segundo disseram certa vez no MRC, "*a comunidade brasileira de usuários de MSX é a mais ativa do mundo*". Logo, temos que também falar do que é feito por aqui. E a AMUSEMENT FACTORY[13] tem estado a toda recentemente, o que é muito bom. Aqui uma lista das últimas conversões:

ALTERED BEAST

Vocês sabiam que existia esse jogo para MSX? Nem eu. Mas a conversão do cassete para disco foi feita. U-hu! Vamos virar lobisomem e matar uns zumbis aí!

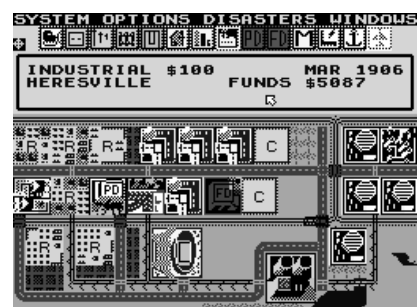
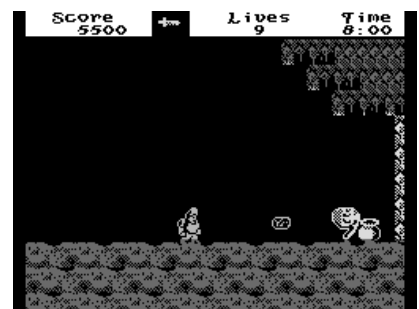
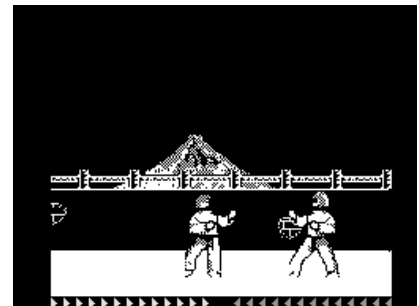
KARATEKA

Mais uma adaptação de fita cassete para disco, só que o próprio responsável pela conversão fala que o jogo é sofrível. Logo... Fiquem por sua própria conta e risco.

GHOST N' GOBLINS

Esse eu tenho certeza, não foi feito para MSX. Pois é, foi convertido do ZX SPECTRUM. E houveram várias melhorias! Mas os gráficos... Continuam com poucas cores. Mesmo assim, vamos poder jogar e entender porque fizeram até uma versão live-action[14]...

SIMCITY

Há uma lenda que o projeto de produção do SIMCITY para MSX2 foi iniciado, mas não finalizado. Há evidências em revistas japonesas, entre outras. Pois é... Agora temos SIMCITY para MSX! Sim, outra conversão do SPECTRUM. Sim, mais melhorias! Sim, poucas cores! Mas... E daí? Vamos ser prefeitos, e provar que os nossos governantes poderiam trabalhar melhor se tivessem jogado mais SIMCITY!

Sugestões? Bem... Fica aqui a minha: Que tal converter JAILBREAK para MSX? Assim acaba uma grande novela, que se arrasta há muitos anos, e finalmente teríamos mais um clássico para o nosso querido micrinho.

13 http://tinyurl.com/5opb9m

14 http://tinyurl.com/yoldhc

NOVIDADES DA ICONGAMES

Para quem não sabe quem é a IconGames, visite o seu site[15], e lembrem que quem está por trás dela é o nosso amigo MSXzeiro carioca Slotman, que é desenvolvedor de jogos. Então, ao longo de 2007 tivemos algumas novidades, e aqui vão algumas delas:

GILBERT ESCAPE FROM DRILL

Um jogo é semelhante ao já conhecido LAZY JONES, convertido para rodar a partir de disquetes. Aqui você é um *alien*, e tem que encontrar as partes perdidas da sua nave espacial.

JUNGLE HUNT

Lembram desse jogo de arcade, onde você é um explorador na selva que tem que salvar uma moça de canibais, e enfrentar pedras rolantes, pular nos cipós e matar crocodilos no caminho? A IconGames portou-o do COLECO para o MSX. E melhor, está à venda uma série limitadíssima em CARTUCHO. Isso mesmo, cartucho! Espete no seu MSX e divirta-se. Com direito também a caixa e manual.

MONTEZUMA REVENGE

Outro divertido jogo de plataforma (PARKER BROTHERS) para ATARI e outras plataformas, agora no MSX a partir de versão do COLECO. Ajude PANAMA JOE a entrar na pirâmide de Montezuma, pegar os tesouros e fugir das caveiras rolantes, cobras e todos os perigos que o subterrâneo esconde.

TIME SCANNER

Um jogo de pinball, originalmente para MSX em fita K7 e também adaptado.

TRANSYLVANIA 3

esse é um adventure gráfico para MSX, cujo protótipo foi visto na MSXRio'2007. Mas aqui vai um link[16] para um vídeo do jogo, no YouTube15. Quanto ao 3... Não, não sabemos se houveram um Transylvania 1 ou 2...

---

15 http://www.icongames.com.br/msxfiles/

16 http://tinyurl.com/5q9ncl

NOVIDADES DO SYMBOS

O autor do SYMBOS, o Prodatron, veio ao Brasil e esteve em Campinas a trabalho, mas nossos correspondentes não conseguiram apurar se ele encontrou-se com algum fudeba MSXzeiro brasileiro. Pena.

Falando em SYMBOS e brasileiros, o Nautilus, MSXzeiro de longa data embora desaparecido, enviou para o concurso MSXART'07 uma imagem que poderia ser usada para propaganda desse ambiente bacana. Olha só a imagem aí embaixo:

Depois do SYMBOS 2.0, e de uma penca de drivers para diversas interfaces, a última criação foi um driver para rodar o SYMBOS com uma GFX9000, aquele pedaço de hardware da SUNRISE com um V9990 espetado nela... Temos vídeos no YouTube a respeito [17] [18].

O Prodatron parou um pouco o desenvolvimento do SYMBOS, segundo soubemos, por falta de desafios. Parece que ele não vê para onde mais pode “crescer” o programa, e por isso o dito cujo está parado. Se você pensa diferente, participe da lista de discussão e opine[19].

17 http://tinyurl.com/2p7w87

18 http://tinyurl.com/2jgahh

19 http://tinyurl.com/3mdz26

NOTÍCIAS DO MSX-ON-A-CHIP

Na TOKYO GAMESHOW 2007, mais MSX-ON-A-CHIP. A D4 Enterprises montou um estande nesse mega-evento da indústria de videogames, para promover suas atividades relacionadas a retrocomputação, e isso quer dizer... MSX-ON-A-CHIP e Virtual Console do Wii, videogame da NINTENDO. Tem uma seqüência de fotos do evento aqui[20].

O atraso do lançamento do MSX-ON-A-CHIP na Europa (devido às restrições ambientais colocadas pela União Européia) acabou gerando um protesto bem-humorado no MSXART'07, criado por Jipe, usuário francês. Ele confeccionou um papel de parede com o seguinte título: “OCM... AN EUROPEAN DREAM”. Confiram[21]!.

Mais uma versão do pacote OCM-PLD PACK, agora a versão 2.2, com mais modificações.

E existe alguma outra novidade quanto ao MSX-ON-A-CHIP? Pelo visto, melhor olhar através de um tradutor online a página não-oficial do micrinho, já que ela está em japonês..[22].

ENCONTROS

Encontros que passaram recentemente:

- ⌘ **BUSSUM** : O maior encontro de MSXzeiros da Holanda ocorreu no dia 06/10/2007, com a presença de 19 grupos de usuários (ah, que saudade dos encontros e feiras de Tilburg), e a tradicional MSX-MARATHON, que segue-se ao fechamento oficial do evento. De novidades, o MANBOW 2 (que falamos lá em cima), e cartuchos da série SHOCKWARE, produzidos pelo grupo BITWISE[23]. Uma boa resenha de como foi o evento pode ser obtida no site do grupo THE DARKNESS GOD OF DESTROY (não, não dá para levá-los a sério)[24], e fotos também no site MSX Posse[25] e no MRC[26].
- ⌘ **MARIËNBERG** : Além dos encontros mensais (tem até calendário[27]), o grupo de usuários MSX dessa cidade organiza anualmente um leilão de produtos relacionados a MSX. Em 2008, o leilão ocorreu em 9/2, com o objetivo de tirar micros do fundo do armário e impedí-los de irem para a lixeira. Afinal, um MSX é muito bom para ter destino tão funesto.
- ⌘ **NIJMEGEN** : Esse encontro substituiu o antigo, que era realizado na cidade de Oss, e foi realizado no dia 19/1/2008.
- ⌘ **BARCELONA** : O semestral encontro (16 anos, 32 encontros!), organizado pela AAMSX, ocorreu em 8/12/2007.

---

20 http://tinyurl.com/2nu6um

21 http://tinyurl.com/3ys9zm

22 http://tinyurl.com/3695vr

23 http://www.msx-universe.com/

24 http://members.home.nl/darknessgod/bus07.htm

25 http://tinyurl.com/33rvyg

26 http://www.msx.org/photogallery94.html

27 http://tinyurl.com/6p7jmh

- ⌘ **MCWF** : Esse grupo organizou mais um encontro, na cidade de Hoorn, em 2/6/2007.
- ⌘ **MADRI** : O tradicional MADRISX[28] ocorreu em 2007 pela última vez no formato atual. Explico: A partir de 2008, o encontro se dará como um encontro de retrocomputação (MSX incluído, claro). O primeiro nessa “nova fase” ocorreu em 9/3/2008[29].

Infelizmente, o grupo de usuários da cidade de Groningen encerrou suas atividades, e com isso o encontro realizado por eles também.

VÍDEOS DE ENCONTROS ANTIGOS

Vídeos de encontros antigos estão sendo desencavados, assim como álbuns de fotos estão sendo digitalizados, e tornados disponíveis a todos. Então, temos agora vídeos de alguns encontros:

- ⌘ Zandvoort (1991)t[30];
- ⌘ MSX Fair Steenwijk (1994)[31] e
- ⌘ RetroReuskal[32] e o Xzentrix[33] (ambos 2007).

DATAS DOS PRÓXIMOS ENCONTROS

- ⌘ MSX CONVENTION 2008, na França – 14 e 15/6/2008, em Paris.
- ⌘ MSX INFO UPDATE 2008, na Finlândia – data ainda a ser confirmada. Provavelmente em Helsinque.
- ⌘ MSX JAÚ 2008, no Brasil – data ainda a ser confirmada (depende dos feriados de novembro). Provavelmente em novembro, em Jaú.

28 http://tinyurl.com/3g4q5a
29 http://tinyurl.com/3g4q5a
30 http://tinyurl.com/37r8x4
31 http://tinyurl.com/2tauzo
32 http://tinyurl.com/2rxbx9
33 http://tinyurl.com/2f55d9

Sites legais

No zine passado falamos de uma seção simples, onde a idéia era de listar cinco sites relacionados a MSX que achássemos interessantes. Dessa vez, selecionamos 5 sites que estão no portal MSXALL, do Júlio Marchi (aquele, da revista CPU-MSX, lembram dele?):

MSXPRÓ
http://www.msxpro.com

O melhor site nacional sobre hardware relacionado ao MSX, de autoria do Luciano Sturaro. E não é ser puxa-saco, é fato, são 9 anos com muita coisa realmente BOA sobre MSX. Tem um pouco de tudo, inclusive muitas fotos. Mas a sua ênfase é hardware. Desde manuais técnicos até esquemas, passando por muitos projetos do tipo “faça você mesmo”. Vale a pena a visita.

MSX HISTÓRIA
http://www.msxhistory.msxall.com/

O Marcelo Tini mantém um site sobre história do MSX. Logo, se você quer uma etiqueta de algum jogo, manuais antigos, ou ler entrevistas com pessoas envolvidas com o MSX aqui no Brasil, gaste um tempo e visite esse site.

MSX.BAS
http://www.basic.msxall.com/

O Renato Lopes faz uma coisa muito bacana: Junta num site códigos e códigos em MSX-Basic. E classifica-os, separa por tipo, e ainda recupera verdadeiros achados. Muito bom!

MSX TOP
http://www.msxtop.msxall.com/

Mantido por Edson Pires de Moraes, o MSX Top é o site quando lembramos do MSX Top Secret, que em seus dois volumes cobrem TUDO sobre o hardware do MSX. Também é o lar do EdiOS, shell gráfica que iremos analisar em breve.

MSX AT RETRO8BITS.COM
http://msx.retro8bits.com/

O Hans Otten é um MSXzeiro holandês de longa data, que também tem interesse em eletrônica. Logo, o site dele (agora hospedado no MSXALL) contém um sem-número de esquemas, manuais de serviço, guias, datasheets, entre outras coisas. Ah, também tem fotos da coleção de MSXs dele, e uma boa seção falando de programação em Pascal.

MSXRio'2007, o que rolou

Optimus Prime

"EU VOLTEI..."

O encontro do Rio de Janeiro é, hoje em dia, o mais tradicional de todos os encontros MSXzeiros do Brasil. Já disseram na MRC que esse é o maior encontro de todos. Na verdade, somos apenas o mais antigo ainda em atividade. E tudo isso porque somos realmente, sem sombra de dúvida... Chatos para caramba. E desde 1997 temos o encontro. Não foi diferente em 2007.

Depois de idas e vindas, de problemas com datas e locais, com calotes e causas na justiça (um dia eu conto essa história por aqui, por enquanto vá no nosso site que tem um relato por lá[34]), tentamos novamente a escola de 2006, mas sem sucesso. Resolvemos então quebrar um paradigma nosso: Vamos fazer o encontro num feriadão, como é o de Jaú. Sempre evitávamos, porque as pessoas poderiam estar viajando, talvez não estivessem no Rio... Mas MSXzeiro que pode e quer vir, dá um jeito, vem nem que seja pendurado na boléia de caminhão. As facilidades da data seriam propícias para realizar o encontro num local como esse.

Quanto a local, tivemos a oferta dos SESC de Ramos e Madureira, declinados por problemas técnicos: O SESC de Ramos fica próximo ao funestamente famoso Complexo do Alemão. E o SESC de Madureira é longe demais e o acesso, mas complicado.

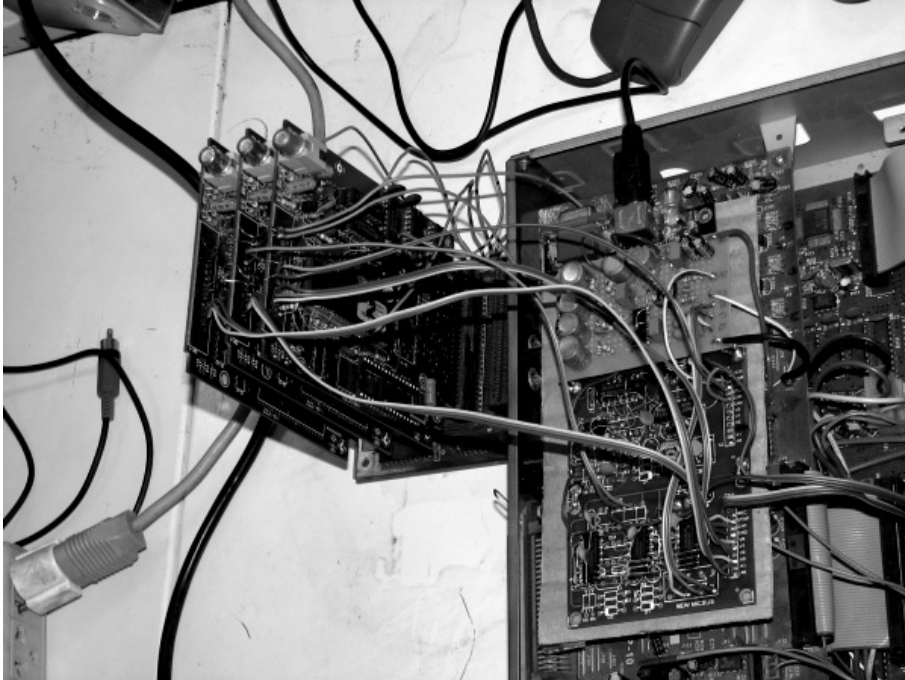
Logo, por que não voltar ao SESC Engenho de Dentro? O bairro agora está no mapa do turismo carioca, já que tem o Estádio Olímpico João Havelange (o popular "Engenhão"), e a estação de trem foi toda reformada, o que facilita o acesso. O SESC, então, é tremendamente fácil de ser localizado: Em frente ao "Engenhão" e à estação de trem. Também pesa o fato que o SESC nos recebeu tão bem em 2003 e 2004, e de lá saímos entristecidos por não ter mais espaço aos domingos. Usando um feriadão, poderíamos ter 2 dias (ou até mais) sem ter que usar o domingo para o encontro. E assim fizemos, voltamos ao SESC, fizemos o pedido de espaço... E lá estivemos, nos dias 7 e 8 de setembro de 2007.

34 Http://www.msxrio.com.br

O ENCONTRO EM FOTOS

Foi como uma volta às origens: Mesas no centro, gente mexendo em micros, alguns novatos chegando e ficando em pé, olhando... E um fudeba demonstrando alguma coisa que deixa todo mundo embasbacado.

No caso, foi o protótipo da VDU, feito pelo Ricardo Oazem, que deixou todos impressionados, pelo que é possível ser feito com o MSX, e pela

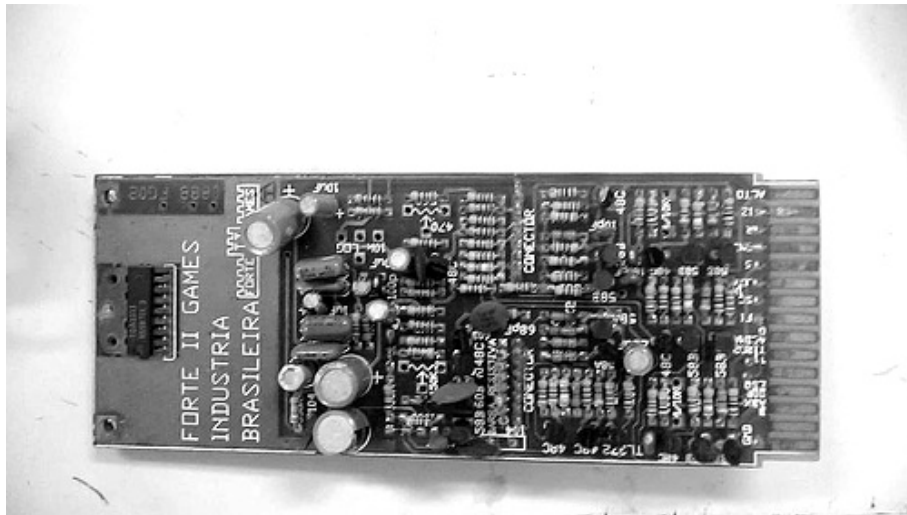
facilidade de trabalhar com a VDU, seja em BASIC, ASSEMBLY ou outra linguagem.

Aqui, a macarronada de fios que é o protótipo da VDU.

Tivemos a presença ilustre do Alexandre Souza (o famoso Tabajara), fudeba, projetista de hardware de dimensões quase continentais (segundo ele próprio), e o Wanderson, que vieram do Espírito Santo para participar da MSXRio. E adoraram! Nessa foto eles estão junto com o Uriel, o José Luiz e sua esposa, Marluce.

Podemos aqui ver o 'Taba' fazendo uma “manutenção percursiva” num cabo.

Sempre há penetras, apesar de enfatizarmos o MSX no encontro. Nesse encontro não foi muito diferente: Além de alguns notebooks (escondidos da sanha xenófoba de alguns), tivemos a presença de um VECTREX, aquele videogame-com-tela embutida e com gráficos vetoriais (um assombro para uma máquina de mais de 25 anos de idade), e um ATARI 5200.

Slotman mais uma vez presente, e demonstrando os protótipos dos seus jogos. Quem disse que não dá para programar jogos legais em linguagem de alto nível para MSX?

O MSX-ON-A-CHIP também esteve lá, e tiramos a prova: Ele é realmente um “MSX de bolso”, cabe no bolso (largo) de uma bermuda. Podemos vê-lo aqui do lado da sua caixa, e escrito nela, no alto: “SINCE 1983”. Bacana.

Aqui tem uma foto da Forte II Games, uma relíquia desencavada pelo Tabajara, que é simplesmente uma placa de arcade baseada em MSX, feita no Brasil. Qual o jogo? Pesadelo, também conhecido por todos nós como KNIGHTMARE. Pois é, quase colocamos um moedeiro e a montamos, para faturar um troco em cima dos incautos...

Mais uma foto de uma produção da Icon Games (leia-se Slotman): JUNGLE HUNT para MSX! Sim, convertido do COLECO para MSX, e vendido na forma de cartucho! Tiragem limitadíssima.

“A TELEVISÃO ME DEIXOU BURRO, MUITO BURRO DEMAIS...”

Pouco antes do encontro, recebemos o contato de um produtor de uma emissora de TV que eu nunca tinha ouvido falar, a PlayTV[35], e eles queriam fazer uma matéria com a gente, falando da MSXRio. A matéria foi feita no nosso encontro, mas infelizmente não conseguimos cópia. Tentamos com o produtor, mas nem ele tem. Nós não gravamos por não sabermos quando a matéria seria veiculada. Logo, se alguém viu e gravou, contacte-nos, por favor! Precisamos de uma cópia.

Aqui temos duas fotos do pessoal da PlayTV: Uma no meio do “trabalho”, e outra com o Ricardo, que os “ciceroneou” pelo mundinho bacana do MSX.

35 http://www.playtv.com.br

A confraternização no final do encontro, comendo pizza.

CONCLUSÃO

Foram dois dias muito bacanas, com um sentimento de fraternidade muito grande. Novos MSXzeiros se aproximaram do grupo (como o Matheus, de 14 anos, que comprou um HOTBIT e um drive), e antigos MSXzeiros voltaram às atividades (como o Flávio, que comprou um MSX2). O grupo MSXRio agradece a todos que compraram material, como camisas, fanzines e outros itens. É dinheiro que custeamos os encontros.

Infelizmente, é um ledo engano nosso achar que teremos encontros com mais de 400 pessoas, como os de Madri (2007), ou os encontros japoneses (com mais de 1000 pessoas). Mas uma coisa que sobra na MSXRio é a amizade entre a turma. Como disse o Tabajara, o sentimento de camaradagem é muito grande entre os MSXzeiros. E podemos então citar Lulu Santos, na música "Tudo Azul", que explica melhor esse sentimento:

> "(...)
> Nós somos muitos
> Não somos fracos
> Somos sozinhos nesta multidão
> Nós somos só um coração
> (...)"

Todo o poder aos fudebas! E que venha a MSXRio 2008. ▩

Tons de cinza na SCR8

MarMSX

INTRODUÇÃO

Uma imagem digital é composta de 3 componentes de cores primárias no sistema aditivo: vermelho (RED), verde (GREEN) e azul (BLUE), também chamadas de sistema RGB. Diferentemente, o sistema de cores subtrativo, que é aquele que utilizávamos na escola para fazer pinturas e que também é utilizado em impressões, é formado pelas cores primárias ciano (CIAN), amarelo (YELLOW) e magenta (MAGENTA), o CMY.

Cada cor primária varia sua intensidade do mais escuro para o mais claro. Esta variação de valores na imagem digital é discreta, ou seja, são amostras de intensidade de cor em intervalos finitos de toda a faixa de valores. Dependendo do processador de vídeo, a quantidade de intervalos é maior ou menor. No MSX2, por exemplo, o VDP possui 8 intervalos para cada componente de cor, possibilitando a combinação de 8^3, ou 512 cores, distintas. Nos computadores atuais, os circuitos encarregados de gerar o sinal de vídeo possuem, geralmente, 256 intervalos para cada componente de cor, totalizando cerca de 16 milhões de cores distintas.

TONS DE CINZA

Uma imagem em tons de cinza é aquela em que as componentes de cores primárias, para cada ponto, possuem o mesmo valor. Dessa forma, podemos representar a cor através de uma componente apenas, fazendo-se uma média entre as todas as componentes de cor. Ou seja, obteríamos o valor de cinza através da seguinte fórmula:

GRAY = (RED + GREEN + BLUE) /3

Existe outra fórmula, comumente usada em aplicações científicas, que leva em consideração a capacidade de absorção do olho humano. É uma média ponderada das componentes de cores primárias:

GRAY = RED*0,3 + GREEN*0,59 + BLUE*0,11

Observa-se que esta conversão limita à imagem possuir apenas 8 intervalos distintos de cor, no caso do VDP do MSX2. Podemos

converter uma imagem colorida em uma imagem em tons de cinza, uma vez que está é um subconjunto do sistema colorido. O caminho inverso é complexo, uma vez que não há, a priori, informações quanto às cores originais.

Deve-se ter em mente que, de acordo com o sistema de cores do MSX2, da SCR7 para baixo os pontos são representados não pelas componentes RGB e sim pelo índice de uma tabela que contém o valor RGB de cada uma das 16 cores disponíveis (palheta de cores). Por outro lado, a SCR8 é um modo de tela em que o ponto é representado diretamente pelo sistema RGB. Como cada componente de cor no MSX2 possui 3 BITS (8 tonalidades, 2^3), precisaríamos de 9 BITS para representar cada ponto.

Como cada BYTE possui 8 BITS, decidiu-se eliminar um BIT da componente azul, razão adotada de acordo pelo fato de que o olho humano tem a menor capacidade de distinção desta componente de cor em relação às demais. Assim, cada ponto possui a seguinte configuração em BITS.

BIT	0	1	1	1	0	1	0	1
COR	G	G	G	R	R	R	B	B

Por exemplo, se tivermos uma cor no sistema C=(R,G,B), onde C=(5,3,1), teríamos os seguintes valores binários:

R=”101” G=”011” B=”01”

Assim, o ponto em questão seria representado pelo valor (em binário): &B01110101. Deve-se lembrar que a ordem da configuração de cada ponto é GREEN, RED e BLUE.

CONVERTENDO AS IMAGENS

Serão apresentados dois algoritmos para a conversão de uma imagem colorida na SCR8 para tons de cinza. Um em BASIC:

```
10 SCREEN 8
20 BLOAD"IMAGEM.SC8",S
30 FOR Y=0 TO 211
40 FOR X=0 TO 255
50 C=POINT(X,Y)
60 B=(C AND &B00000011)*7/3
```

```
70 R=(C AND &B00011100)/4
80 G=(C AND &B11100000)/32
90 K=INT((R+G+B)/3)
100 B=K*3/7
110 R=K*4
120 G=K*32
130 C=R+G+B
140 PSET(X,Y),C
150 NEXT X,Y
160 GOTO 160
```

Outro em ASSEMBLY:

```
ini:    ORG &HC000
        LD D,&HD4      ; Fim VRAM SCR8
        LD E,0
        LD HL,0        ; Início VRAM SC8
s1:     LD IX,&H1OD    ; RDVRM (Lê VRAM) Cor em A
        CALL &H15F     ; chama SUBROM
        PUSH DE        ; Guarda DE
        LD D,0         ; Zera contador da média
        LD E,A         ; Salva cor
        AND &B00000011; Separa o azul
        SLA A          ; Converte 2 BITS para 3 BITS (por causa do R e G)
        LD D,A         ; Acumula
        LD A,E         ; Recupera cor
        AND &B00011100; Separa o vermelho
        SRL A          ; Passa de 000RRR00 para
        SRL A          ; 00000RRR
        ADD A,D        ; Soma vermelho com azul
        LD D,A         ; Guarda em D
        LD A,E         ; Recupera a cor
        AND &B11100000; Separa o verde
        LD B,5
e1:     SRL A          ; Faz 00000YYY (Y = GRAY)
        DJNZ e1        ; Loop 5x
        ADD A,D        ; Soma: Agora temos a soma das 3 cores
        LD D,FF        ; Zera contador (- 1, por causa do algoritmo)
        LD B,3         ; Média por 3 elementos
e2:     SUB B          ; A = A - B
        INC D          ; D = D + 1 (D é o nível de cinza!)
        JR NC,e2       ; Se não negativo, continue
        LD A,D
        SLA A          ; Faz 00YYY000
        SLA A
        SLA A
        ADD A,D        ; Faz 00YYYYYY
        SLA A
```

```
        SLA A          ; Faz YYYYYY00
        SRL D          ; Converte cinza em 2 BITS
        ADD A,D        ; Finalmente YYYYYYYY
        LD IX,&H109    ; WRTVRM (Escreve nova cor)
        CALL &H15F     ; Chama SUBROM
        INC HL         ; Próximo ponto
        POP DE         ; Retorna o valor de DE para fim de memória
        LD A,D
        CP H
        JR NZ,s1       ; Verifica se chegou ao final da memória
        LD A,E
        CP L
        JR NZ,s1
fim:    RET            ; fim do programa
```

O programa em BASIC leva bastante tempo para rodar, enquanto que o programa em ASSEMBLY leva em torno de 1 minuto. O trabalho de cada programa é separar as componentes de cor para cada ponto, converter o valor de azul para 3 BITS, calcular a média e finalmente fazer arranjo de BITS de volta. A média aritmética foi escolhida para simplificar os cálculos.

Na página “MARMSX DEVELOP[36]”, seção artigos, estão disponíveis o código fonte e os binários da experiência realizada. ▩

...tons de cinza na SCR12

PlainSpooky

Pegando carona ao artigo do MarMSX... Obter imagens em 32 tons de cinza na SCR12 dos MSX2+ e TR é uma tarefa bem simples pois é um modo que não opera em RGB e sim em YJK. Cada conjunto de 4 BYTES armazena sua própria informação de intensidade (“Y”) e compartilha as informações de cor (“J” e “K”). A intensidade ocupa os 5 BITS mais significativos de cada BYTE e as demais os 3 BITS de cada (dois blocos de 6 BITS). Assim basta fazer uma operação lógica (AND) usando o VDP e pronto!

```
10 SCREEN 12: BLOAD “IMAGEM.S12”,S
15 LINE (0,0)-(255,191),&HB11111000,BF,AND
20 GOTO 20
```

36 http://www.eng.uerj.br/~marcelo/msx/index.php

Concurso de Desenvolvimento

Muito se fala na comunidade MSXzeira brasileira, mas pouco se faz. Embora sejamos um grupo bem ativo, que discute e fala muito através das listas de discussão (MSXBR-L, MSX-ALL, MSX-RJ, MSXsite, etc...) fóruns e do Orkut, temos feito pouco. Sempre são os mesmos abnegados, esforçados e doidos que "tiram leite de pedra" e elevam o nosso querido micro a patamares novos. A idéia por trás desse concurso é mudar isso. A nossa vontade é ver mais gente se envolvendo com desenvolvimento no MSX, para aumentarmos a produção de software para o MSX. E o concurso é um empurrão naqueles que pensam em fazer algo, mas faltou estímulo. Está aí o estímulo, a criatividade vai ser premiada. Concursos como o MSXDev mostram que é viável fazê-los. Tem resultado. Por isso, aqui o nosso concurso de desenvolvimento.

Regras:

1. O concurso iniciou-se na MSXRio'2006 (5 e 6 de agosto de 2006) e encerra-se na MSXRio'2009, com data a ser marcada.

2. Qualquer MSXzeiro pode participar, com quantos projetos quiser.

3. Pedimos para que o projeto seja feito preferencialmente em Assembly ou numa linguagem compilada (Pascal, C, etc). Mas se fizer em BASIC, a gente aceita.

4. Não há taxas de inscrição ou de participação, apenas mande um email para msxrio@terra.com.br dizendo qual será o seu projeto, seu nome, linguagem que será desenvolvido, etc.

5. Não há impedimentos para o número de participantes no desenvolvimento do projeto, ou quantos projetos deverão ser feitos.

6. As restrições são: Que seja um dos projetos listados abaixo, e que ele esteja concluído por ocasião da MSXRio'2009.

7. Os critérios de avaliação são: criatividade, limpeza e clareza do código-fonte desenvolvido, documentação e objetivo atingido - ou o mais próximo dele. Os melhores receberão prêmios.

8. A premiação está sendo fechada. Estamos tentando conseguir alguns produtos do Ademir Carchano (MSXProjetos) para premiação, além de micros. No site do grupo (http://www.msxrio.com.br) oportunamente divulgaremos a premiação.

Aqui vai uma lista de projetos: UM EDITOR DE VÍDEOS EVA, UM GERENCIADOR DE ARQUIVOS, UM FORMATO DE COMPRESSÃO DE IMAGENS, BIBLIOTECA PARA INTERFACE COM O USUÁRIO, UM COMPILADOR PARA O UZIX, ELIFOOT, GOPHER NO UZIX, UM NAVEGADOR DE MODO TEXTO NO UZIX, CONVERSÃO DE UTILITÁRIOS PARA UZIX, MAIS JOGOS MULTIPLAYER E APLICAÇÕES DO TIPO ou PADRONIZAÇÃO DA JOYNET

Se você quer sugerir um outro, que não está aqui, entre em contato conosco. Estão lançadas as sugestões de projetos.

Agora é mãos à obra!

O melhor das MSXDev's

PARTE III

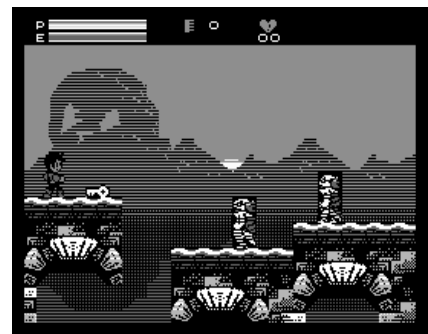
TRS

Enquanto o DR.VENON resolve um problema com algum membro da família Burton voltamos, mais uma vez, à série de artigos sobre as MSXDEV.

A terceira edição (2005) contou com a maior quantidade de jogos inscritos totalizando 21 jogos! Ao contrário da edição anterior, o tamanho máximo dos jogos foi ampliado para até 48KB o que ajudou na criação de jogos mais elaborados.

THE CURE

Autor: XL2S Entertainment
Gênero: Plataforma
Formato: MSX 48KB ROM/COM
Ano: 2005

Comentários:
Foi o VENCEDOR. Não só fizeram uma versão do “Vampire Hunter” para MSX1 como também caber em 48KB! E o arquivo ainda é um COM, só renomear.

UNIVERSE: UNKNOWN

Autor: Infinite
Gênero: Nave
Formato: MSX 48KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
Jogo de naves como da série Nemesis/Gradius, chama a atenção a ação acontecer da direita para a esquerda. É um jogo bem difícil

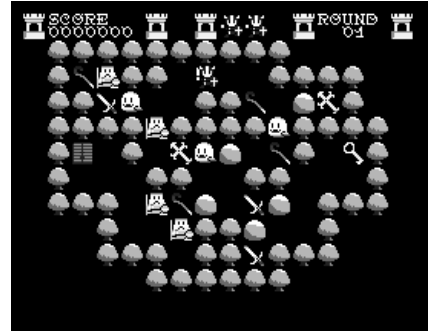
PARACHUTELESS JOE

Autor: Paxanga Soft
Gênero: Skysurf sem paraquedas(!)
Formato: MSX 32KB ROM
Ano: 2005

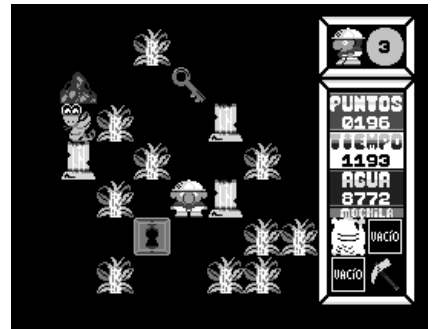
Comentários:
O mais original de todos, salte do avião sem pará-quedas e faça manobras com sua prancha sem se esquecer de se esborrachar no alvo!!

GRIEL'S QUEST FOR THE SANGRAAL

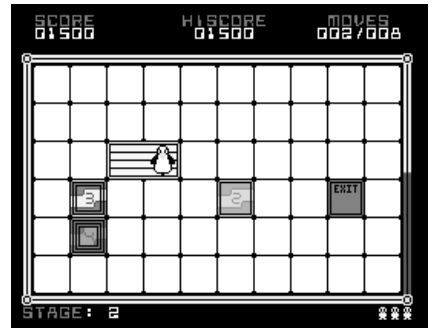
Autor: KAROSHI Corporation
Gênero: Quebra-cabeças/Lógica
Formato: MSX 32KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
É a versão para MSX1 de um jogo homônimo para MSX2 de mesmo nome. No sítio da KAROSHI[37] também está disponível uma versão estendida do jogo.

SAIMAZOOM

Autor: KAROSHI Corporation
Gênero: Labirinto/Aventura
Formato: MSX 32KB ROM
Ano: 2005

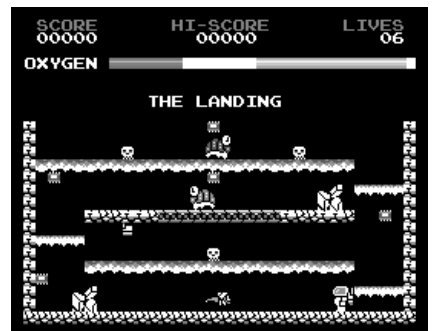
Comentários:
Um clássico do ZX Spectrum totalmente refeito para MSX, com cores mais cores e sons. Uma das primeiras aventuras do herói Johny Jones.

NAMAKE'S BRIDGEDROME

Autor: Buresto Faiya!
Gênero: Quebra-cabeças
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

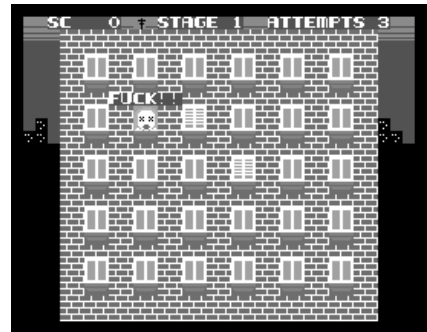
Comentários:
Ótimo jogo de estratégia, você deve levar o pingüim até a porta para fora do labirinto.

CAVERNS OF TITAN

Autor: José Luis Tur
Gênero: Plataforma
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

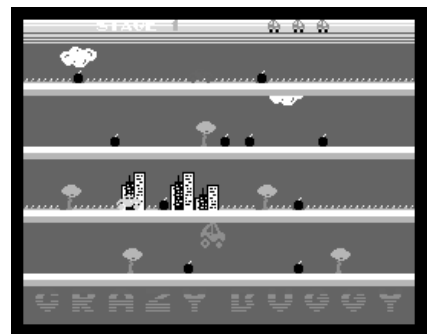
Comentários:
Recupere as peças do seu foguete e saia antes que seu oxigênio acabe.

37 http://www.karoshicorp.com/

CHEATING WIVES

Autor: Crappysoft
Gênero: Tabuleiro
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
Você está sendo traído pela sua esposa! Você sabe em que prédio ela está escondida e as vizinhas irão ajudá-lo a encontrá-la.

CRAZY BUGGY

Autor: Crappysoft
Gênero: Corrida de carros
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

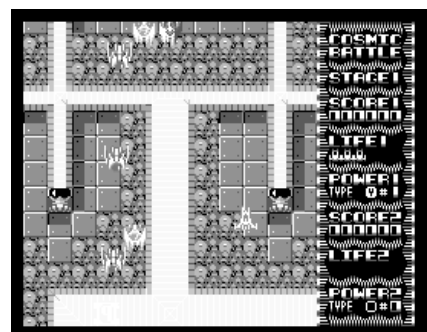
Comentários:
Leve o carro até o topo da tela desviando das bombas.

SPACE CRUSSADER

Autor: Germán Gómez Herrera
Gênero: Simulador Espacial
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

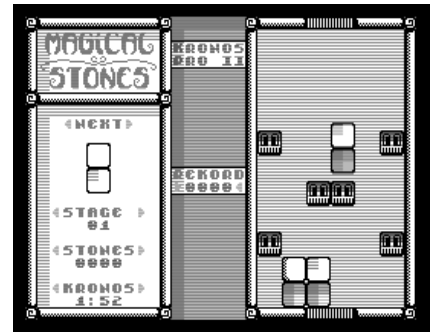
Comentários:
Uma versão de STAR TREK. Parece precisar do cartucho do MSX KUN BASIC para funcionar corretamente, senão fica muito lento.

COSMIC BATTLE (BETA)

Autor: Vendetta
Gênero: Naves
Formato: MSX 32KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
O representante nacional na competição! Infelizmente não foi concluído a tempo.

MAGICAL STONES

Autor: Dionísio (Afonso DC)
Gênero: Quebra-cabeças
Formato: MSX 16KB ROM / 8KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
Joguinho bem legal. no estilo de COLUMNS.

THE MANSION

Autor: Germán Gomez Herrera
Gênero: Aventura
Formato: MSX 32KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
Clássico jogo de aventura em espanhol e inglês. Seu objetivo é matar o Conde, mas antes é preciso achar a estaca e o martelo.

MANICOMIO

Autor: Crappysoft
Gênero: Aventura (espanhol)
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
Jogo de aventura em espanhol onde você, Harvey Johnson, precisa fugir, o mais rápido possível, do manicômio onde encontra-se internado.

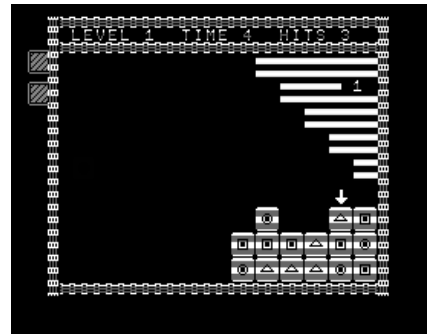
VIKING

Autor: José Luis Tur
Gênero: Estratégia
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
A difícil tarefa de ser um líder. Seu objetivo é se tornar rei (e rico) o mais rápido possível.

BLUSY SHOP

Autor: MSXNAKE
Gênero: Raciocínio
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

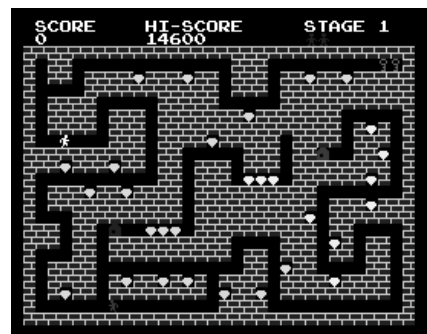
Comentários:
Interessante jogo de raciocínio, onde você deve remover as peças da tela antes que o tempo acabe.

BOMB MAN

Autor: Andrea Gasparini
Gênero: Labirinto
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

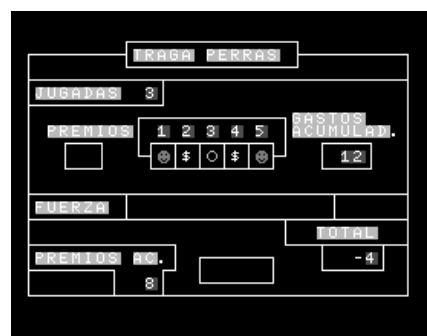
Comentários:
Um clone de BOMBER MAN.

LODE RUN

Autor: Andrea Gasparini
Gênero: Labirinto
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
Um clone de LODE RUNNER.

TRAGAPERRAS

Autor: MSXNAKE
Gênero: Caça-Níqueis
Formato: MSX 16KB ROM
Ano: 2005

Comentários:
É um caça níquel, no seu MSX! Não precisa mais ir na padaria ou no boteco da esquina.

Além destes, duas inscrições, “PAIR LOGIC” e “SNOOPY TOWN”, foram canceladas por plágio (pois eram jogos que já haviam sido apresentados em revistas).

Na próxima edição, falaremos do concurso de 2006, até lá!

Olhando para os lados...

MC-1000 DA CCE

PlainSpooky

Organizando os computadores 8-BIT fabricados no Brasil e destinados ao mercado "doméstico"[38] conseguimos, de acordo com tecnologia e compatibilidade, criar seis grandes grupos: "APPLE" (com toda a família II, II+, //e até mesmo o MPF-II), "MSX", "TRS-80" (nos modelos I, II, III e IV), "TRS-80 COLOR" (por aqui só o modelo I), "ZX-81" e "ZX SPECTRUM". O único que não se encaixa é o MC-1000 da CCE. A arquitetura é única, beirando em alguns momentos uma reunião de boas idéias e em outras um conjunto de remendos que, por acaso, funcionam.

Foi lançado pela CCE no começo de 1985. Na época ela já comercializava o "MC-4000 EXATO", um clone clássico de APPLE II+. Anos depois a marca "MC" foi usada por ela para dois PC-XT: "MC-5000" (um XT clássico igualzinho ao que todo mundo fazia, ou montava, com um INTEL 8088, botão de turbo, 640 KB de RAM, monitor CGA e aquele inconfundível e "original" gabinete gigante) e o "MC-5000P Executivo XT"[39] (um PC em gabinete "portátil", com drive de disquetes de 5.25" e até uma alça retrátil para facilitar o transporte e lembrando bastante um VTECH LASER 128).

A ARQUITETURA

O MC-1000 era equipado com um ZILOG Z80A 3,54Mhz e incluía dois outros integrados auxiliares. Um deles, o MOTOROLA MC6847 (o

38 Também houve computadores 8-BIT voltados ao segmento corporativo, geralmente com sistemas operacionais próprios e/ou compatíveis com CP/M, como o caso dos "210" da COBRA e do "SISTEMA 700 "da Prológica.

39 http://ftp.mma.com.br/microspc/executivo.htm

mesmo utilizado no TRS-80 COLOR) com 6KB de VRAM[40] e responsável pela geração do vídeo[41]. Outro o bom GENERAL INSTRUMENTS AY-3-8910 com a parte do som. Vinha de fábrica com 16KB de RAM (expansíveis para até 64KB), duas portas de JOYSTICK padrão ATARI, interface para gravador cassete, uma porta de expansão (BUS EXPANSION) e teclado de silicone (como o dos SINCLAIR).

SOBRE O VÍDEO

Apesar de existirem vários modos de vídeo no MC6847 só estavam disponíveis a partir do BASIC três modos: “TEXTO (TEXT)” de 32x16 caracteres, “BAIXA RESOLUÇÃO (GR)” de 128x64 com 4 cores e “ALTA RESOLUÇÃO (HGR)” com 256x192 monocromática. Os demais, inclusive um curioso modo de 64x32 com 9 cores só estavam disponíveis mexendo diretamente nos registradores do VDG.

O BASIC

Parece uma colcha de retalhos dos BASIC disponíveis nas várias linhas de computadores e tendo como base a sintaxe do APPLESOFT BASIC, facilmente comprovado na sintaxe dos comandos “CALL”, “GR”, “HGR”, “HOME”, “INVERSE”, “NORMAL”, “PLOT”, “PR”, “TEXT” e “UNPLOT” além da existência de um depurador interno (comando “DEBUG”).

Apesar de possuir os comandos “DRAW” e “UNDRAW” a sintaxe lembra a do ZX-SPECTRUM mas sem a opção de traçado de arcos. Há ainda os comandos “EDIT” para a edição das linhas do BASIC e o comando “WIDTH” vindo de alguma implementação do MICROSOFT BASIC (de alguém da família TRS-80).

Os comandos “FAST” e “SLOW” são palavras reservadas mas aparentemente não fazem nada. E para facilitar a digitação era possível obter alguns comandos através da combinação [SHIFT]+[“letra”].

40 Pelo que o desenho da placa e do gabinete deixam entender a idéia inicial era utilizar uma SRAM de 6KB mas por algum motivo tiveram de produzir uma placa filha contendo três SRAM de 2KB. A conseqüência foi o inevitável sacrifício do auto-falante interno.

41 Em alguns computadores 8-bit a tarefa de produzir aquilo que é visto na tela era responsabilidade do próprio processador, consumindo vários ciclos de CPU para desenhar, ponto a ponto, até mesmo os caracteres em modo texto. Alguns equipamentos chegavam a consumir 75% do tempo da CPU.

AS EXPANSÕES

A CCE ainda prometeu o lançamento de uma interface paralela para a conexão de impressoras, de um cartão de 80 colunas (equipado com um MOTOROLA MC6845, o mesmo dos ACORN BBC, AMSTRAD CPC e das placas de vídeo CGA e EGA dos PC) e uma interface acionadora de disquetes (e junto a garantia de compatibilidade com o CP/M). A ligação das interfaces se daria através da BUS EXPANSION em uma forma de cascateamento (cada interface sendo conectada atrás da outra, como nos computadores ZX e SPECTRUM).

OS PROGRAMAS

Ao contrário do que aconteceu nas outras linhas de computadores, a CCE realizou um investimento no desenvolvimento de programas para o MC-1000, tanto aplicativos quanto jogos. Disponibilizando não só documentação como, muitas vezes, o próprio equipamento para vários programadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O MC-1000 foi concebido para competir diretamente com os equipamentos pessoais de baixo custo, como o TK90X e o CP400. Mas por sua característica autóctone carecia da mesma quantidade de títulos que os mesmos possuíam. Teve uma vida curta, nem ao menos chegando a completar um ano de comercialização.

Existe na Internet a discussão[42] sobre o fato do MC-1000 ser, na realidade, a cópia de um equipamento fabricado pela empresa belga GEM, o “GEM 1000 JUNIOR COMPUTER”[43] ou do “SPC-1000”[44] da SAMSUNG mas não existe nada de concreto sobre o assunto.

Por último há a “lenda” que a CCE planejava lançar uma versão sofisticada do MC-1000, o MC-1500 com 64KB de RAM e teclado eletro-mecânico (o tal do “teclado profissional”). Além de um outro equipamento, o MC-2000, um clone de MSX. ▩

---

42 http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=331&st=1

43 http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=420

44 http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=803

Qual é esse MSX?

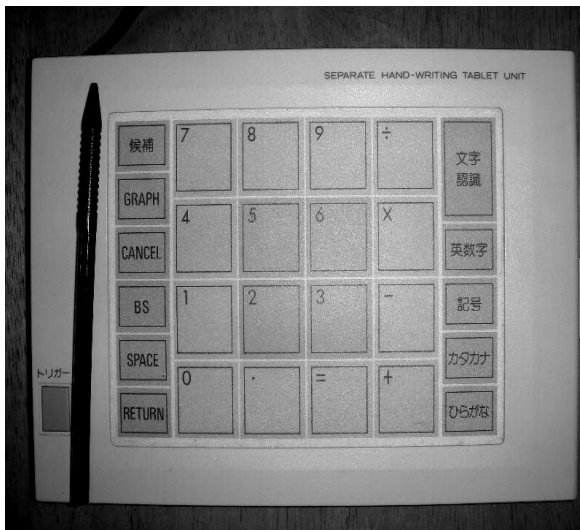
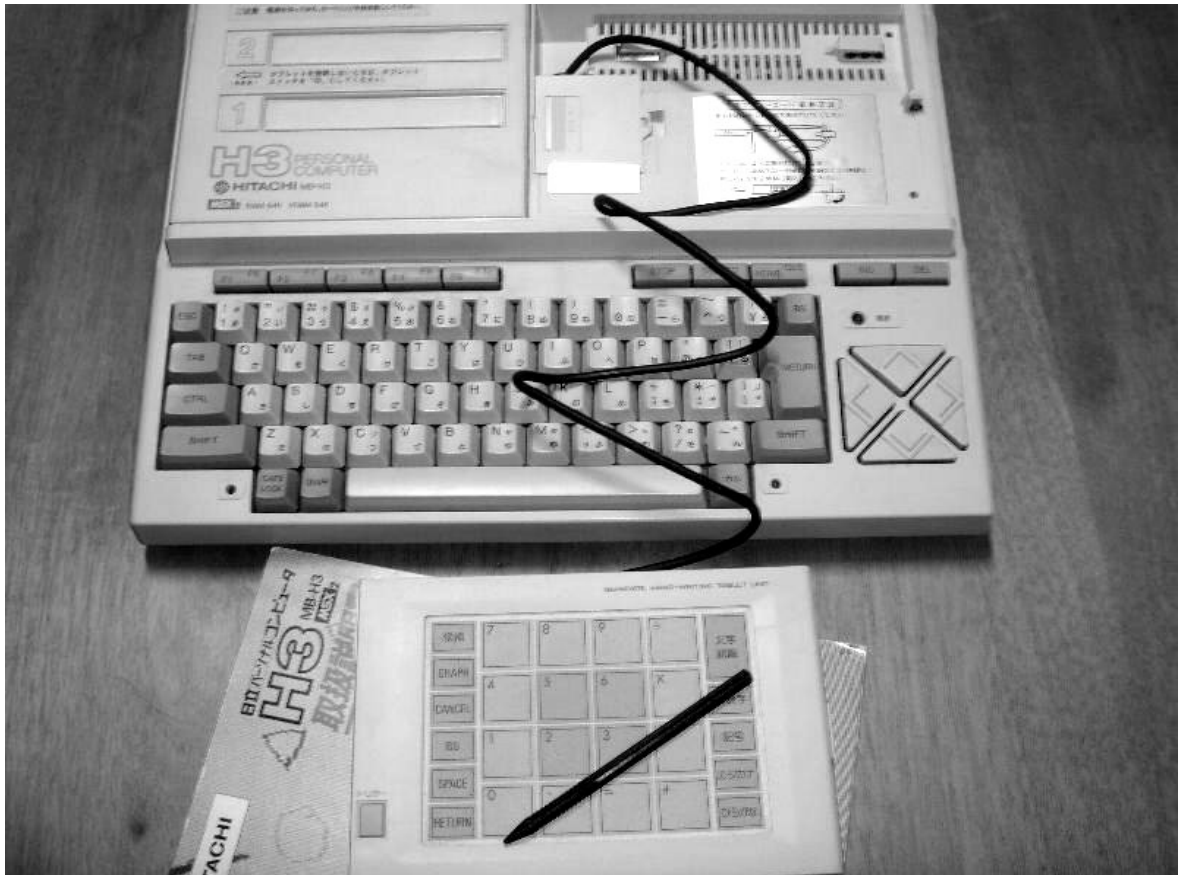
HITACHI MB-H3, o MSX tableta

Fractal

O MSX tem como opcional, além de joysticks e mouses, as tabletas gráficas, tais como da PHILIPS e PIONEER, que servem para desenhar livremente com a ponta da caneta ou mesmo com os dedos.

E o MSX esquisito de hoje é o HITACHI MB-H3, que tem embutido em seu gabinete uma tableta destacável e ainda vários programas residentes que fazem uso dela. Fazendo uma analogia com o que temos de moderno hoje, esse é o princípio dos “palmtops” e “smartphones”, onde podemos selecionar e desenhar na telinha com o toque de uma simples caneta.

Com a ponta da caneta que o acompanha, podemos selecionar várias funções pela tableta, além da possibilidade de desenhar livremente no editor gráfico embutido. Há o programa de cálculos, então selecionar os números na tableta é moleza! Também há um programa com o mapa mundi, que com auxílio da tableta facilita ver

o fuso horário de todo o mundo com precisão (exceto o da Venezuela, hehehe)

Como podemos ver em uma das fotos, originalmente esse MSX2 vem de fábrica com apenas 64Kb de VRAM! Um dos raros modelos de MSX2 com pouca VRAM. Mas isso pode ser facilmente resolvido, o endereço http://www.geocities.com/rymaeda/msx2mb-h3.html ensina como expandir a VRAM para 128Kb, dentre outras informações. ▒

For great justice!!!

Como são as coisas...

Himura Battousai

INTRODUÇÃO

Realmente você deve estar se indagando: “Que título é este no fanzine”? Bem, é necessário que eu conte essa história “lá de trás”. Eu sempre gostei de MSX, sempre tive contato com outras máquinas, mas a fascinação que o MSX exerceu na minha vida foi única. Marcou por ser meu primeiro micro, pelos seus programas fascinantes e por último, as possibilidades de hardware que ele tem, até hoje. Até hoje, minha cabeça fervilha com projetos e idéias para o nosso querido MSX (depois destes longos anos acho que posso falar com esta intimidade). Deixa eu contar uma história:

EXPANSÃO DO VÍDEO

Uma destas idéias era a ampliação do potencial de vídeo que o MSX tem. Numa conversa em uma MSXRio com um membro da lista de discussão MSXBR-L fui desencorajado de uma destas idéias. E qual era a idéia? Ampliação da memória de vídeo. O sistema suporta, de fábrica, apenas 128KB (MSX2 e superiores). Mas como fazer isto? Bem... Que tal fazer uma “mapper” de vídeo?

Não me conformei, e continuei com a idéia. Em outra MSXRio, conversei com um fudeba, natural de São Paulo (o RicBit, também conhecido como Hijo), e, numa conversa depois do almoço, contei da minha idéia, que poderia dar certo mas que não era tão fácil de se implementar quanto parecia.

O RicBit achou a idéia o máximo! Ele parecia o Coelho Ricochete falando rápido, atropelado, e totalmente empolgado com a idéia. Ele me perguntou se poderia comentar esta idéia com o Ademir Carchano, para que ele pudesse desenvolver e fazer a expansão de vídeo. Eu disse: “Claro, sem problemas!”. O importante era ver o projeto funcionando para todos os usuários usufruírem.

Tempos depois, soube por e-mail que nosso amigo Ric Bit “vendeu” a idéia para o Carchano, que achou-a o máximo também. Daí, surgiu a idéia da ADVRAM. O nome não é importante para mim, e sim o projeto funcionando. Por vários motivos, a ADVRAM não foi concluída pelo Ademir Carchano, o fudeba véio: Dificuldades com hardware, problemas diversos, entre outros. E, por causa de mais um “troll” (não estou me referindo a contos de fadas, a donos de jipes TROLLER, RPG ou à mitologia), mais uma vez o Ademir suspendeu sua produção de hardware para MSX. Como sempre, quem sai perdendo somos nós, os usuários de MSX.

Numa conversa na MSXBR-L, uma pessoa (não me recordo quem ao certo) comentou que Sir Clive Sinclair (sim, o mesmo dos ZX-81, ZX-SPECTRUM, etc) também tinha tido uma idéia destas nos anos áureos do seu

computador, o que nos rendeu muitos softwares portados do SPECTRUM para o MSX, inclusive muitos que eu gostaria de ver portados. Mas isso é uma outra história, e é melhor não prolongar, porque senão o DR. VENOM vai querer me pegar por isso...

TECNOBYTES E SÃO PAULO

Em uma outra MSXRio, tive o prazer de conhecer a equipe da TECNOBYTES (Rogério Belarmino e Ricardo Oazem). Para quem não lembra deles, foram eles que fizeram o FM SOUND STEREO. E o FM SOUND STEREO era um bom exemplo de um produto nacional (como era o caso de vários equipamentos e acessórios vendidos para MSX). Comentei com o Oazem a idéia, e ele achou interessante. Ele também comentou que ele já tinha pensado em algo lá na época áurea do MSX. Mas muitos aborrecimentos e problemas diversos, eles acabaram se afastando um pouco da cena MSXzeira.

Muita coisa rolou depois disto: Software e hardware importado, e eu me ~~refugiando~~ indo morar em São Paulo. Lá estive em contato com alguns amigos da turma MSXzeira. Perturbei muito o Daniel Caetano e o Marco Antônio Dal Poz (hoje morando nos Estados Unidos). Levei algumas coisas para ele ver, e ele me mostrou alguns dos projetos em que ele estava envolvido, usando chips FPGA (no caso, ele usava os da XILINX), produzidos por ele na USP. Nada muito além disso: A vida de São Paulo é frenética, nunca se tem tempo para nada. E algum tempo depois, voltei a morar no Rio de Janeiro.

DE VOLTA AO RIO...

De volta, fui procurar os amigos, e inclusive o Oazem, para colocar o papo em dia. Entre outras coisas, falar de MSX. Levei para ele um digitalizador nacional, meio detonado, que tinha pertencido ao editor original do MSX FORCE. Falamos sobre outros projetos e idéias, e voltou à baila a idéia do vídeo, agora batizado como VDU (VIDEO DISPLAY UPGRADE). A VDU é um projeto feito pelo Oazem em cima da minha idéia da ampliação da VRAM do MSX. Na minha opinião, 128KB num MSX 2+ é quase uma piada de mau gosto, por parte da ASCII e da YAMAHA. Quase não dá para fazer nada com os novos formatos de tela dos MSX 2+.

Então o Oazem começou a reformular a idéia da VDU e chegou ao protótipo que foi apresentado na MSXRio em 2007. Quando vi o bicho funcionando... É muito show de bola! A idéia para desafogar o VDP foi colocar vários VDPs funcionando simultaneamente, cada um com 128KB de VRAM. O resultado do protótipo é realmente impressionante. Vi o MSX fazer coisas em BASIC que nem em sonho se faria em ASSEMBLY! Quem esteve na MSXRio ou em MSXJaú, viu "scroll" em vários planos, usar um VDP somente para os sprites, e assim por diante. O céu é o limite! E isto tudo funciona em MSX2 e posteriores, com chamadas em BASIC ou em ASSEMBLY mesmo, aumentando a capacidade gráfica drasticamente.

Espero que este resumo dos fatos possa mostrar o percurso percorrido, desde a primeira idéia, até a presente data. Hoje me encontro no Amazonas,

numa cidade chamada Manacapuru, no meio do nada. Mas continuo adorando meu MSX e escrevendo para o zine num intervalo do trabalho... Aí eu posso dizer: “Como são as coisas...”. E se eu pensasse que isso era doideira da minha cabeça, ou que isso nunca iria dar certo, ou que não dá para fazer... Será que hoje teríamos esse protótipo da VDU funcionando? Só para citar algumas possíveis desmotivações, e as respostas da comunidade:

→ “*MSX com MP3? Você bebeu?!*” (o cartucho dos holandeses, que toca MP3...)

→ “*Nossa, SONIC pra MSX? Não me faça rir...*” (e fizeram o “Sonyc”)

→ “*Pra que MSX dentro de um chip FPGA, como um ALTERA?*” (e temos o MSX ON A CHIP)

→ “*Pra que uma MEGASCSI num ALTERA?*” (e hoje é usado no MSX ON A CHIP, para controlar o cartão SD)

Será que isso não aconteceu quando o Ademir Carchano teve a idéia de fazer a MegaRAM, para rodar os jogos MegaROM? Na época do MSX 2, será que alguém iria botar fé que uma pessoa ia desenvolver um cartucho com FM e saída estéreo, e ainda por cima nacional?

É, meus amigos, o mundo dá voltas e temos que lutar pelo que acreditamos, tudo é possível! Tudo bem, nem tudo é viável, mas perseverando com as idéias, uma hora pode dar frutos!

E então, alguma idéia? Algo que você queria fazer? Então tente e faça. Se não der, lute, apresente a idéia a outros. Alguém pode te ajudar a concretizar seu projeto. Unidos poderemos muito, separados poderemos nos tornar um bando de *trolls* batendo cabeça um no outro falando apenas: “*I do a favor for the MSX Community!!!*”.

MSXzeiros, uni-vos! ▩

O que é a VDU?

A VDU é um projeto de Ricardo Oazem (TECNOBYTES) cujo objetivo é aumentar a capacidade gráfica do MSX. Ao invés de usar diversos chips, uns fáceis e outros difíceis de achar, o Oazem resolveu usar VDPs nossas conhecidas (V9958 no projeto inicial), e ligar várias em paralelo (inicialmente quatro). A placa da VDU pega o sinal dos VDPs, mistura-os e envia para a tela. O programador chaveia entre os VDPs, colocando cada um para trabalhar em paralelo. A conclusão é que agora podemos usar dois ou mais VDPs para gerar gráficos para o que quisermos. Por exemplo, um jogo pode ter um VDP cuidando dos cenários, outro cuidando dos personagens, etc. Pelas demonstrações feitas (e pelos vídeos no YouTube), podemos dizer que a VDU é impressionante.

Food For Your MSX #4

Para esta edição do MSX FORCE trazemos encartado a quarta edição do "FOOD FOR YOUR MSX" (“FFYM” para os íntimos), mais um simpático disquete com programas para manter seu MSX bem alimentado.

E AÍ, O QUE TEM DENTRO?

ESSENCIAL...

⌘ **MSX-DOS 1.2** – Utilizado para o 'boot'.

JOGOS DE SPECTRUM CONVERTIDOS (AMUSEMENT FACTORY)

⌘ **ALTERED BEAST** – O clássico “samba do crioulo doido” greco-romano produzido pela SEGA do final da década de 1980. Você é um centurião morto em combate trazido do mundo dos mortos por Zeus para resgatar sua filha, Atena, das mãos de Neff.

⌘ **GHOSTS'N GOBLINS** – Conduza Arthur, o cavaleiro, ao longo de várias fases para salvar sua amada, seqüestrada por um mensageiro de satã.

⌘ **KARATEKA** – Sua amada foi sequestrada pelo vilão Akuma! Cabe a você invadir o castelo de Akuma, enfrentando ele e seus comandados para resgatá-la contando apenas com o poder de suas mãos e pés.

⌘ **KNIGHT GHOST** – Durante um final de semana, Felipe, descobre que a mansão de sua família é assombrada por um fantasma. Ajude nosso herói a quebrar a maldição que aprisiona o espírito.

⌘ **SHINOBI** – Contando com chutes, socos e, claro, “shurikens”, controle o ninja Shinobi pelas várias fases do jogo com o objetivo de resgatar os reféns. Atenção usuários de MSX2 e posteriores, por motivos de (falta de) espaço em disco o arquivo com a tela de abertura com 256 cores (SCR8IMGS.DAT) foi zerado.

⌘ **SIMCITY** – Outro grande clássico! Seja o “prefeito todo poderoso” guiando sua cidade para o caminho do desenvolvimento, ou do caos completo... você decide.

REQUISITOS (MÍNIMOS)

Computador MSX com 64KB de RAM, 16KB de VRAM, interface de disquetes e unidade de disco flexível de 3½” DD (720KB). Opcionais 128KB de RAM, Cartucho MEGARAM 256Kb, MOUSE e JOYSTICK.

USANDO O FFYM#4

Seja bem vindo a mais uma edição do FOOD FOR YOYR MSX! Insira o disco no drive e ligue o computador, após o “boot” o programa 64K será automaticamente carregado, ele é o navegador do conteúdo do FFYM#4. Boa diversão!

MSXRio

Grupo de Usuários de MSX do Rio de Janeiro

O grupo de usuários responsável pelo evento MSXRio, tem a honra de anunciar sua linha de produtos:

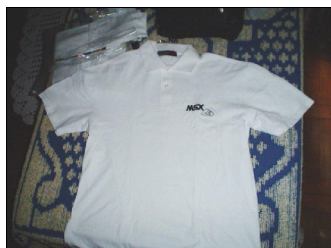
CAMISAS
Pólo na cor azul com logotipo "MSX" em amarelo............................R$25,00
Pólo na cor branca com logotipo "MSX" em preto............................R$25,00
"Super Laydock" (branca)..R$20,00
"BOOT MSX2" (azul)..R$20,00

ADESIVOS "MSX"
Pequeno..R$0,50
Para o vidro do carro..R$3,00

DVD-ROM
FUNET (versão 11/2005) + MSX.org + NV Magazine (Japão)............R$10,00
Site do Adriano + FTP do Daniel Caetano + Miri-Soft (Itália)............R$10,00
EVA's - Mais de 300 vídeos para toca no seu MSX............................R$10,00

CD-ROM
FOTOS - Mais de 7000 fotos de encontros de MSX pelo mundo.........R$5,00

CANETA ESFEROGRÁFICA MSX (AZUL)..R$2,50

FANZINE MSXFORCE
Números 4 a 7...R$3,00/cada
Número 8 ao 10...R$4,00/cada

http://www.msxrio.com.br   msxrio@terra.com.br

impresso por edson pereira "sucochip"
art visual propaganda

Produzido em OpenOffice.org
http://www.openoffice.org